

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.2 Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini lebih berorientasi pada pemecahan masalah praktis dengan menghasilkan produk yang bisa diterapkan secara langsung. Menurut Sudaryono (2022), "penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut". Penelitian pengembangan berbeda dari penelitian yang hanya menguji teori, karena fokusnya adalah menciptakan solusi yang dapat langsung digunakan di lapangan. Sugiyono (2023) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan adalah cara ilmiah untuk merancang, memproduksi, dan menguji validitas suatu produk. Selain menghasilkan produk, penelitian ini juga bertujuan untuk memvalidasi dan mengevaluasi produk yang dihasilkan agar sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan menyatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk, dan bertujuan untuk mengisi kesenjangan antara penelitian yang bersifat teoritis dengan aplikasi praktis di lapangan.

Pengertian penelitian pengembangan menurut Effendi dan Hendriyani (2023) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk- produk pendidikan. Penelitian ini mencakup pengembangan program, proses, dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan internal, penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program serta proses-proses pembelajaran, dengan tujuan untuk kualitas dan efektivitas pendidikan.

Rahmawati (2021) menyatakan bahwa keterampilan membaca merupakan kemampuan untuk mengenali simbol-simbol tertulis dan menghubungkannya dengan bunyi serta makna yang sesuai, sehingga pembaca dapat menangkap pesan yang ingin disampaikan penulis, menjelaskan bahwa keterampilan membaca di sekolah dasar meliputi keterampilan teknis (mengenal huruf, kata, dan kalimat) serta keterampilan pemahaman (memahami isi bacaan, menemukan gagasan utama, dan menghubungkan informasi dengan pengalaman).

Dari berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca adalah kemampuan seseorang dalam memahami dan menginterpretasikan teks tertulis, baik secara teknis maupun secara pemahaman, untuk memperoleh pengetahuan, informasi, maupun pengalaman baru. Keterampilan membaca merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan literasi siswa membedakan keterampilan membaca ke dalam dua kategori, yaitu:

1. Membaca Permulaan menekankan pada pengenalan huruf, kata, dan kalimat sederhana.
2. Membaca Pemahaman menekankan pada kemampuan memahami isi bacaan, mengambil inti, serta menghubungkan dengan pengalaman.

Beberapa indikator keterampilan membaca antara lain:

1. Kelancaran membaca,
2. Penguasaan kosakata,
3. Pemahaman isi bacaan,
4. Kemampuan menjawab pertanyaan berdasarkan teks.

Keterampilan membaca siswa sekolah dasar seringkali masih rendah. Penelitian oleh Nugraha (2023) menemukan bahwa 40% siswa kelas rendah SD masih mengalami kesulitan membaca lancar dan memahami isi teks sederhana. Hal ini menunjukkan pentingnya inovasi media untuk mendukung keterampilan membaca.

2.1.3 Golongan Keterampilan Membaca

Rubrik keterampilan membaca digunakan guru untuk menilai sejauh mana siswa mampu membaca dengan pemahaman. Aspek yang biasanya dinilai:

Tabel 2.1 Golongan Keterampilan Membaca

Aspek Indikator	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Kelancaran	Membaca tanpa terhenti	Sangat lancar	Lancar	Lancar dengan sedikit
Berhenti	Cukup lancar	masih sering	Berhenti	Tidak lancar
Ketepatan	Melafalkan kata sesuai	Ejaan seluruh kata tepat	Hanya 1-2 kata salah	Hampir semua salah
Pemahaman	Menangkap ide pokok dan isi teks	Memahami seluruh isi	Memahami Sebagian Besar isi	Tidak memahami isi
Ekspresi	Membaca sesuai tanda bacakan makna	Sangat ekspresif	Sangat ekspresif	Kurang ekspresif Datar, tanpa ekspresi

Menurut Putri & Hasanah (2021), golongan ini penting untuk membantu guru menilai bukan hanya kemampuan mengeja, tetapi juga pemahaman isi bacaan.

2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Membaca

Kelebihan :

- Meningkatkan kosakata dan keterampilan bahasa
- Melatih daya ingat, konsentrasi, dan kemampuan berpikir kritis
- Membuka wawasan dan menambah pengetahuan baru
- Menjadi sarana hiburan edukatif yang positif.
- Membentuk karakter gemar literasi sesuai dengan program Merdeka Belajar

Kekurangan:

- Mebutuhkan waktu, sehingga kurang menarik bagi siswa yang cepat bosan.
- Jika hanya fokus pada mengeja tanpa pemahaman, hasil membaca kurang bermakna
- Dapat menyebabkan kelelahan mata bila dilakukan berlebihan
- Membaca dari sumber yang tidak valid dapat menyesatkan pemahaman
- Kurang efektif untuk siswa dengan gaya belajar kinestetik yang lebih suka praktik langsung

2.1.5 Pengertian kalimat Tanya

Kalimat tanya adalah kalimat yang digunakan untuk menanyakan sesuatu kepada orang lain dan selalu diakhiri dengan tanda tanya (?). siswa SD dikenalkan kalimat tanya untuk:

- Menggali informasi
- Melatih keterampilan berkomunikasi
- Mengembangkan keterampilan literasi (membaca dan menulis)

2.1.6 Jenis Kata Tanya yang Dipelajari di SD

Materi kalimat tanya mencakup penggunaan kata tanya berikut:

Tabel 2.2 Jenis Kata Tanya Yang Dipelajari Di SD

Kata Tanya	Fungsinya	Contoh Kalimat Tanya
Apa	menanyakan benda/kejadian	Apa yang kamu bawa ke sekolah?
Siapa	menanyakan orang/pelaku	Siapa nama adikmu?
Di mana	menanyakan tempat	Di mana kamu tinggal?
Kapan	menanyakan waktu	Kapan kamu belajar membaca?
Mengapa/ kenapa	Menanyakan sebab / alasan	Mengapakamu terlambat
Bagaimana	Menanyakancara/keadaan	Bagaimana cara menanam bunga?

(Sumber: Modul Ajar Bahasa Indonesia SD Kurikulum Merdeka, 2022)

2.1.7 Ciri-Ciri Kalimat Tanya

1. Menggunakan kata tanya (apa, siapa, kapan, dsb.)
2. Berakhiran tanda tanya (?)
3. Intonasi suara naik di akhir kalimat ketika dibacakan
4. Jawaban biasanya berupa informasi singkat atau penjelasan

2.1.8 Penerapan dalam Pembelajaran SD

Di kelas rendah (3 SD/Fase A) siswa belajar:

1. Mengenal kata tanya dasar (apa, siapa, di mana, bagaimana, kapan,)
2. Latihan membuat pertanyaan sederhana dari gambar/cerita
3. Strategi Pembelajaran
4. Tanya jawab interaktif: guru memberi contoh pertanyaan, siswa menjawab.
5. Latihan menulis: siswa diminta membuat 5 pertanyaan dari bacaan pendek.
6. Permainan bahasa: misalnya “siapa cepat dia dapat” dengan menyusun kalimat tanya dari kata acak.
7. Penggunaan media: lagu, kartu kata, atau gambar untuk merangsang siswa membuat pertanyaan.

2.1.9 Literasi

Literasi secara umum adalah kemampuan seseorang dalam mengakses, memahami, mengolah, dan menggunakan informasi untuk tujuan tertentu. Jadi, literasi bukan hanya sekadar bisa membaca dan menulis, tetapi juga mencakup keterampilan berpikir kritis, memahami makna, dan memanfaatkan informasi dalam kehidupan sehari-hari.

1. Pengertian Literasi

Secara tradisional, literasi berarti kemampuan membaca dan menulis. Secara modern, literasi dipahami lebih luas, yaitu mencakup kemampuan menggunakan

pengetahuan, teknologi, serta keterampilan untuk menghadapi tantangan kehidupan. mendefinisikan literasi sebagai “kemampuan mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, menciptakan, mengomunikasikan, dan menghitung, menggunakan materi cetak maupun tulis, sesuai konteks.”

2. Jenis-Jenis Literasi

Menurut Kemendikbud (2021), dalam Gerakan Literasi Nasional (GLN), ada 6 literasi dasar:

1. Literasi Baca-Tulis:

kemampuan memahami, menganalisis, dan menggunakan teks tertulis.

2. Literasi Numerasi:

kemampuan berpikir menggunakan angka dan simbol matematika.

3. Literasi Sains:

kemampuan memahami fenomena alam secara ilmiah.

4. Literasi Digital:

kemampuan menggunakan teknologi digital secara bijak.

5. Literasi Finansial:

kemampuan mengelola keuangan.

6. Literasi Budaya dan Kewargaan:

kemampuan memahami budaya, nilai, serta hak dan kewajiban sebagai warga negara.

3. Fungsi Literasi

a. Individu:

Meningkatkan pemahaman, daya pikir kritis, serta keterampilan memecahkan masalah.

b. Sosial:

memperkuat komunikasi, interaksi, dan partisipasi dalam masyarakat.

c. Pendidikan:

menjadi dasar untuk belajar di semua mata pelajaran.

d. Ekonomi:

mendukung keterampilan kerja dan kemandirian finansial.

3. Contoh Penerapan Literasi dalam Kehidupan Sehari-hari

- a. Membaca teks cerita lalu menceritakan kembali dengan bahasa sendiri (literasi baca- tulis).
- b. Menghitung harga barang dan membandingkan diskon (literasi numerasi).
- c. Menggunakan aplikasi belajar online dengan bijak (literasi digital).

Literasi merupakan kemampuan individu dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, serta menggunakan informasi dalam berbagai bentuk untuk kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan dasar, literasi tidak hanya berarti kemampuan membaca teknis, melainkan juga mencakup keterampilan memahami teks, menghubungkannya dengan pengalaman, serta menggunakannya untuk memecahkan masalah. Menurut Kemendikbud (2021), literasi dasar yang harus dimiliki siswa meliputi literasi membaca, numerasi, sains, digital, finansial, serta budaya dan kewargaan. Dari berbagai jenis literasi tersebut, literasi membaca menempati posisi penting karena menjadi dasar bagi penguasaan kompetensi lainnya, menunjukkan bahwa peningkatan literasi membaca sejak sekolah dasar berpengaruh langsung terhadap keberhasilan belajar siswa pada mata pelajaran lain. Oleh karena itu, literasi membaca perlu ditanamkan sejak dini melalui strategi pembelajaran dan media yang tepat.

2.1.10 Pengertian Kartu Kuartet

Kartu kuartet adalah salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan (*gamebased learning*) yang menggunakan seperangkat kartu dengan sistem kelompok tertentu. Setiap kelompok (quartet) biasanya terdiri dari empat kartu yang saling berhubungan dalam tema tertentu, sehingga untuk memenangkan permainan siswa harus berhasil mengumpulkan empat kartu dalam satu set lengkap. Dan merupakan media permainan edukatif berupa kumpulan kartu yang berisi gambar dan teks dengan kategori tertentu, dimainkan oleh beberapa orang untuk mengumpulkan empat kartu dalam satu seri.

Kartu kuartet adalah salah satu media pembelajaran berbentuk permainan edukatif yang terdiri dari empat kartu dalam satu kelompok tema. Permainan ini biasanya dimainkan oleh 3–5 orang dengan tujuan mengumpulkan satu set kartu yang sama berdasarkan tema tertentu. Dalam konteks pembelajaran, kartu kuartet dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar, literasi, serta keterampilan berpikir kritis siswa

Penelitian terbaru mendukung penggunaan media kartu kuartet dalam pembelajaran:

- a. Sari & Kurniawan (2020): Kartu kuartet meningkatkan minat membaca siswa kelas III SD sebesar 35%.
- b. Rahayu (2021): Kartu kuartet berbasis cerita rakyat dapat meningkatkan pemahaman bacaan siswa SD.

Contoh:

- a. Pada pelajaran Bahasa Indonesia, kartu bisa berisi kalimat sederhana, kosakata, tokoh cerita, atau potongan teks bacaan.
- b. Pada pelajaran Matematika, kartu kuartet dapat diisi dengan operasi hitung dan hasilnya.
- c. Pada pelajaran IPA, kartu bisa memuat gambar hewan, tumbuhan, bagian tubuh, atau siklus alam.
- d. Pada pelajaran IPS, kartu dapat memuat pahlawan, tempat bersejarah, atau simbol budaya.

Dengan demikian, kartu kuartet tidak hanya sekadar permainan, melainkan menjadi media yang memadukan unsur edukasi dan hiburan (edutainment), sehingga proses belajar lebih menarik dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

2.1.11 Fungsi Kartu Kuartet dalam Pembelajaran

Dalam konteks pembelajaran, kartu kuartet memiliki beberapa fungsi penting, yaitu:

1. Sebagai Media Visual

Kartu kuartet menyajikan materi dalam bentuk visual (gambar, tulisan, atau simbol), sehingga memudahkan siswa memahami konsep yang abstrak menjadi

lebih konkret.

2. Sebagai Alat Bantu Belajar Aktif

Melalui permainan, siswa dituntut aktif membaca, memahami, bertanya, dan mencari pasangan kartu. Hal ini membuat siswa tidak hanya pasif mendengarkan guru, tetapi terlibat langsung dalam proses belajar.

3. Sebagai Sarana Latihan dan Penguatan Materi

Isi kartu kuartet dapat berupa ringkasan materi atau informasi penting. Dengan mengulang-ulang permainan, siswa sekaligus mengulang materi pelajaran.

4. Sebagai Media Literasi

Karena siswa harus membaca teks pada kartu, maka secara tidak langsung kemampuan literasi membaca mereka ikut berkembang.

5. Sebagai Sarana Interaksi Sosial

Permainan kartu kuartet dimainkan secara berkelompok. Ini melatih siswa untuk berkomunikasi, bekerja sama, bersikap sportif, dan menghargai teman.

2.1.12 Kelebihan Kartu Kuartet sebagai Media Pembelajaran

- a. Menarik dan Menyenangkan: bentuknya seperti permainan sehingga siswa lebih antusias belajar.
- b. Meningkatkan Motivasi: suasana belajar tidak membosankan karena diselingi aktivitas bermain.
- c. Praktis: mudah dibuat, tidak membutuhkan alat canggih, dan bisa digunakan berulang kali.
- d. Multifungsi: bisa diterapkan di berbagai mata pelajaran dan jenjang sekolah dasar.
- e. Mengembangkan Keterampilan Sosial: melatih kerja sama, kejujuran, sportivitas, dan komunikasi.
- f. Mendukung Pembelajaran Aktif: siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga berpartisipasi dalam proses belajar.
- g. Mendorong Literasi Membaca: karena siswa harus membaca informasi di kartu agar bisa bermain.

2.1.13 Kekurangan Kartu Kuartet sebagai Media Pembelajaran

- a. Membutuhkan waktu persiapan untuk merancang, mencetak, dan mengelompokkan kartu.
- b. Bisa menimbulkan kegaduhan di kelas jika guru tidak mengatur dengan baik.
- c. Tidak cocok untuk materi yang sangat panjang atau kompleks.
- d. Membutuhkan bimbingan guru dalam memahami aturan permainan.
- e. Ada risiko kartu hilang atau rusak jika tidak dijaga dengan baik.

2.1.14 Contoh Penerapan Kartu Kuartet di Sekolah Dasar

1. Bahasa Indonesia (Literasi Membaca):

- a. Kartu berisi potongan teks cerita (judul, tokoh, latar, dan konflik).
- b. Siswa harus mengumpulkan satu set kartu lengkap untuk membentuk satu cerita.
- c. Melatih pemahaman membaca sekaligus keterampilan menyusun cerita.

2. Matematika:

- a. Kartu berisi soal penjumlahan, pengurangan, perkalian, atau pembagian.
- b. Siswa harus menemukan kartu hasil yang sesuai untuk melengkapi kuartet.
- c. Membantu melatih keterampilan berhitung.

3. IPA:

- a. Kartu berisi gambar hewan + habitat, makanan, dan ciri-ciri.
- b. Siswa mengumpulkan satu set kuartet hewan lengkap.
- c. Membantu mengenali klasifikasi makhluk hidup

4. IPS/PKn:

- a. Kartu berisi nama pahlawan, foto, asal daerah, dan jasa.
- b. Siswa mengumpulkan kuartet pahlawan tertentu.
- c. Membantu mengenal tokoh-tokoh bangsa.

2.1.15 Relevansi dengan Kurikulum Merdeka

Kartu kuartet sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran aktif, kreatif, menyenangkan, serta berpusat pada siswa (*student centered learning*). Melalui permainan ini, siswa belajar secara kontekstual dan kolaboratif. Guru berperan sebagai fasilitator, sementara siswa lebih banyak mengeksplorasi. Nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila seperti gotong royong, bernalar kritis, kreatif, dan mandiri juga bisa terarah.

Dengan demikian, kartu kuartet sebagai media pembelajaran memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat, motivasi, literasi, serta pemahaman konsep siswa di sekolah dasar, terutama bila dikembangkan sesuai kebutuhan siswa dan materi pelajaran. Kartu kuartet adalah media permainan edukatif berupa kumpulan kartu yang berisi gambar dan teks dengan kategori tertentu, dimainkan oleh beberapa orang untuk mengumpulkan empat kartu dalam satu seri. Permainan ini melatih konsentrasi, kemampuan bertanya, serta keterampilan membaca.

2.1.16 Jenis-jenis Kartu Kuarted

Kartu kuartet (*quartet card*) menurut dewi (2021) pada dasarnya adalah permainan kartu edukatif yang dimainkan dengan cara mengumpulkan 4 kartu dalam satu kelompok (*quartet/set*). Kategori kartu bisa disesuaikan dengan tema pembelajaran. Dari literatur dan praktik pengembangan media pembelajaran, kartu kuartet dapat dibedakan menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

1. Berdasarkan Isi/Materi
 - a. Kartu Kuartet Literasi:
Berisi teks singkat, kosakata, atau kalimat sederhana untuk melatih keterampilan membaca dan pemahaman.
 - b. Kartu Kuartet Numerasi:
Memuat angka, operasi hitung, atau soal cerita sederhana.
 - c. Kartu Kuartet IPA:
Berisi konsep sains (hewan, tumbuhan, energi, planet, dll.).
 - d. Kartu Kuartet IPS:
Berisi informasi budaya, tokoh, peristiwa sejarah, atau peta wilayah.

- e. Kartu Kuartet Bahasa Asing:
Menampilkan kosakata dalam dua bahasa (misalnya bahasa Indonesia – Inggris).
- 2. Berdasarkan Desain Tampilan
 - a. Kartu Kuartet Bergambar:
Dilengkapi ilustrasi/gambar menarik untuk memudahkan siswa memahami isi.
 - b. Kartu Kuartet Teks Dominan:
Fokus pada teks, misalnya paragraf singkat atau pertanyaan-penjelasan.
 - c. Kartu Kuartet Kombinasi (teks + gambar):
Memadukan teks singkat dengan gambar pendukung agar lebih komunikatif.
- 3. Berdasarkan Tujuan Pembelajaran
 - a. Kartu Kuartet Pengetahuan (*Cognitive Quartet Cards*):
Dirancang untuk mengenalkan konsep, definisi, fakta, atau istilah.
 - b. Kartu Kuartet Keterampilan (*Skill-Based Quartet Cards*): Membantu siswa berlatih membaca, berhitung, atau bahasa.
 - c. Kartu Kuartet Nilai/Karakter (*Affective Quartet Cards*): Mengandung pesan moral, nilai karakter, atau kearifan loka
- 4. Berdasarkan Cara Bermain
 - a. Kartu Kuartet Tradisional:
Pemain saling bertanya untuk mengumpulkan 4 kartu sejenis.
 - b. Kartu Kuartet Modifikasi Edukatif:
Aturan dimodifikasi dengan penambahan soal/pertanyaan; pemain harus menjawab benar untuk mendapatkan kartu.
 - c. Kartu Kuartet Digital:
Dikembangkan dalam bentuk aplikasi/online dengan tampilan interaktif

Menurut Lestari (2021), kartu kuartet memiliki beberapa jenis berdasarkan bentuk penyajian dan penggunaannya, yaitu:

1. Kartu Kuartet Bergambar: berisi gambar sesuai tema (hewan, tumbuhan, pahlawan, dll.) yang memudahkan anak usia sekolah dasar mengenali objek secara visual.

2. Kartu Kuartet Teks – berisi pertanyaan, informasi singkat, atau kalimat sederhana yang melatih keterampilan membaca siswa
 3. Kartu Kuartet Campuran (Gambar + Teks) – menggabungkan gambar dengan teks untuk memudahkan pemahaman konsep secara visual dan verbal.
 4. Kartu Kuartet Tematik – dikembangkan berdasarkan tema kurikulum, misalnya literasi, numerasi, IPA, IPS, atau pendidikan karakter (Nurhayati & Siregar, 2023).
 5. Kartu Kuartet Digital – berbasis aplikasi yang dapat dimainkan melalui
- Kekurangan Kartu Kuartet

Meskipun kartu kuartet memiliki banyak kelebihan, media ini juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya di kelas:

1. Kurang Efektif untuk Kelas Besar

Kartu kuartet lebih cocok dimainkan dalam kelompok kecil (3–5 orang). Pada kelas besar, permainan bisa sulit dikontrol sehingga tujuan pembelajaran tidak maksimal

2. Membutuhkan Waktu Persiapan yang Relatif Lama

Guru harus menyiapkan kartu dengan desain, teks, dan gambar yang sesuai tema. Proses ini cukup memakan waktu dibanding metode ceramah

3. Mudah Rusak Jika Tidak Dijaga

Kartu kuartet umumnya terbuat dari kertas atau karton. Jika tidak dilaminasi, kartu akan mudah rusak, sobek, atau hilang

4. Memerlukan Pengarahan Guru

Tanpa pengarahan yang jelas, siswa bisa lebih fokus pada aspek permainan dibanding materi pembelajaran. Guru berperan penting memastikan permainan tetap sesuai tujuan pembelajaran

1. Tidak Semua Materi Cocok

Kartu kuartet lebih cocok untuk materi hafalan, konsep dasar, atau pengenalan. Untuk materi analisis mendalam, media ini kurang relevan

2. Membutuhkan Sarana Tambahan dalam Versi Digital

Jika menggunakan kartu kuartet digital, dibutuhkan perangkat seperti smartphone atau komputer. Hal ini bisa jadi kendala bagi sekolah yang belum

memiliki sarana memadai

3. Waktu dan Tenaga Pembuatan

- a. Membutuhkan kreativitas guru untuk mendesain isi dan tampilan kartu
- b. Jika jumlah siswa banyak, perlu banyak set kartu.

4. Ketergantungan pada Aturan Main

- a. Jika siswa belum paham aturan, permainan bisa kacau dan tujuan belajar tidak tercapai.
- b. Perlu pendampingan guru yang intensif.

5. Keterbatasan Materi

- a. Isi kartu hanya ringkas (fakta/kosakata), sehingga kurang mendalam.
- b. Harus dilengkapi penjelasan atau diskusi guru

6. Mudah Hilang/Rusak

Karena berbentuk kartu, mudah tercecer atau rusak jika tidak disimpan baik-baik.

7. Cara Bermain Kartu Kuartet

a. Persiapan Permainan

Kartu kuartet terdiri atas beberapa kelompok (set), masing-masing kelompok biasanya memiliki 4 kartu yang saling berhubungan (misalnya: hewan, tokoh pahlawan, alat transportasi, literasi bacaan, dsb). Pemain biasanya terdiri atas 3–6 orang. Semua kartu dikocok dan dibagikan secara merata.

8. Tujuan Permainan

- a. Pemain harus berusaha mengumpulkan satu set lengkap (4 kartu kuartet).
- b. Pemain yang berhasil mengumpulkan set paling banyak menjadi pemenang.

Jalannya Permainan :

- a. Pemain pertama dipilih secara acak.
- b. Pemain yang mendapat giliran boleh meminta satu kartu tertentu kepada pemain lain, dengan syarat: Ia sudah memiliki minimal 1 kartu dari set tersebut.

Misalnya: “Saya minta Kuartet Hewan Laut – Paus”.

- c. Jika pemain yang diminta memiliki kartu itu, ia harus memberikannya. Peminta boleh lanjut meminta kartu lain kepada pemain lain.
- d. Jika pemain yang diminta tidak punya kartu itu, maka giliran

berpindah ke pemain berikutnya.

- e. Setiap kali seorang pemain berhasil mengumpulkan 1 kuartet lengkap (4 kartu), ia harus meletakkannya di meja sebagai bukti, Permainan berlanjut sampai semua kuartet habis
- f. Pemenang Permainan adalah pemain yang berhasil mengumpulkan kuartet terbanyak.

2.1.18 Kartu Kuarted Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia

Kartu kuartet adalah media pembelajaran berbentuk permainan kartu yang terdiri dari empat kartu dalam satu kelompok atau set. Setiap kartu berisi informasi yang saling berkaitan, seperti gambar, kata, kalimat, atau pertanyaan. Permainan ini dimainkan dengan cara mengumpulkan empat kartu hingga menjadi satu set lengkap. Konsep dasarnya sederhana, tetapi manfaatnya dalam pendidikan, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia, sangat besar.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru sering menghadapi tantangan untuk membuat siswa aktif dan antusias. Pembelajaran yang hanya berpusat pada teks buku kadang membuat siswa merasa bosan. Kehadiran kartu kuartet menjadikan proses belajar lebih variatif dan menyenangkan, karena siswa belajar sambil bermain. Dengan demikian, media ini berfungsi sebagai jembatan antara materi pembelajaran dengan pengalaman belajar yang interaktif.

Keterampilan membaca merupakan salah satu fokus utama pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Kartu kuartet sangat relevan karena setiap kartu berisi tulisan yang harus dibaca siswa. Misalnya, kartu bisa memuat kata benda, kata kerja, atau kalimat pendek. Dengan demikian, siswa berlatih membaca kata dan kalimat sederhana secara berulang tanpa merasa terbebani, karena dilakukan dalam suasana permainan.

Selain meningkatkan kemampuan membaca, kartu kuartet juga membantu memperkaya kosakata siswa. Guru dapat merancang kartu dengan tema tertentu, seperti sinonim dan antonim, nama hewan, atau kosakata tentang kegiatan sehari-hari. Saat bermain, siswa tidak hanya mengingat kata, tetapi juga menghubungkannya dengan kata lain yang satu kelompok. Hal ini membuat penguasaan kosakata menjadi lebih bermakna.

Keterampilan berbicara juga dapat ditingkatkan melalui penggunaan kartu kuartet. Siswa harus berkomunikasi untuk meminta kartu dari temannya, menggunakan kalimat tanya yang benar dan sopan. Contohnya: “Apakah kamu punya kartu tokoh cerita?” Aktivitas ini melatih keberanian siswa berbicara di depan teman, sekaligus membiasakan mereka menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam interaksi. Selain membaca dan berbicara, keterampilan menulis juga dapat dilatih dengan kartu kuartet. Misalnya, kartu kuartet bisa didesain berisi potongan kalimat rumpang. Siswa yang berhasil mengumpulkan empat kartu harus menyusun kalimat menjadi utuh. Dengan cara ini, mereka berlatih menulis kalimat sederhana dan memahami struktur bahasa secara praktis.

Pemahaman teks juga dapat ditingkatkan melalui permainan kuartet. Dalam pembelajaran cerita fiksi, kartu kuartet dapat dirancang sesuai unsur cerita, seperti tokoh, latar, alur, dan amanat. Siswa yang berhasil mengumpulkan empat kartu akan memahami bahwa satu set mewakili unsur cerita tertentu. Dengan begitu, keterampilan memahami isi bacaan diperoleh secara tidak langsung melalui permainan.

Kelebihan utama kartu kuartet adalah menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Siswa yang biasanya kurang aktif dalam pembelajaran konvensional, akan lebih antusias karena permainan menciptakan suasana kompetitif dan kolaboratif. Situasi ini meningkatkan motivasi siswa sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Selain meningkatkan motivasi, kartu kuartet juga mendorong partisipasi aktif siswa. Semua siswa terlibat dalam permainan, baik sebagai pemain yang meminta kartu maupun pemain yang menjawab.

Dengan demikian, kartu kuartet dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran

kooperatif yang memupuk kerja sama, kedisiplinan, dan sikap , sportif. Namun, penggunaan kartu kuartet tidak lepas dari keterbatasan. Guru memerlukan waktu yang cukup untuk menjelaskan aturan permainan dan mengatur jalannya kegiatan. Jika tidak dikelola dengan baik, permainan bisa menimbulkan kegaduhan di kelas. Oleh karena itu, guru perlu memberi aturan jelas, membagi siswa dalam kelompok kecil, dan memastikan setiap siswa mendapat kesempatan yang sama untuk

Desain kartu juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan media ini. Kartu yang baik harus memuat teks yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Ukuran huruf harus mudah dibaca, gambar jelas, dan isi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru disarankan melakukan validasi isi kartu sebelum digunakan agar media benar-benar bermanfaat.

Berdasarkan penelitian terbaru, kartu kuartet terbukti efektif untuk belajar Bahasa Indonesia. menunjukkan bahwa kartu kuartet berbasis gambar dua dimensi layak, praktis, dan efektif untuk keterampilan membaca siswa kelas III SD. Hal ini memperkuat bukti bahwa permainan sederhana dapat menjadi media pembelajaran yang bermakna

Dari berbagai uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kartu kuartet adalah media pembelajaran kreatif, inovatif, dan efektif untuk Bahasa Indonesia. Media ini tidak hanya untuk keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan memahami teks, tetapi juga menumbuhkan motivasi serta partisipasi aktif siswa. Dengan desain yang tepat dan pengelolaan yang baik, kartu kuartet dapat menjadi salah satu alternatif media yang mendukung keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Contoh Kartu Kuarterd sebelum di Kembangkan	Contoh Kartu Kuarterd Sesudah di Kembangkan
	

Gambar 2.1 Kartu Kuarterd Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia

Sumber (Canva)

2.1 Definisi Operasional

1. Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.
2. Kartu Kuarterd Berbasis Literasi adalah media pembelajaran berbentuk permainan edukatif yang terdiri dari empat kartu dalam satu kelompok tema. Media ini dimainkan secara berkelompok dengan tujuan mengumpulkan set kartu yang sama berdasarkan informasi tertentu.

3. Keterampilan Membaca adalah salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif, karena pembaca menerima informasi dari teks yang dibaca.
4. Kartu kuartet dalam pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang berbentuk kartu. Media ini biasanya berisi gambar, kata, atau kalimat yang disusun dalam satu tema tertentu.
5. Siswa Kelas III Sekolah Dasar Dalam penelitian ini, subjek yang digunakan adalah siswa kelas III SDN 060973 Jln. SD Impres Asam Kumbang Kecamatan Medan Selayang Tahun Pelajaran 2025/2026.

